

<https://artnodes.uoc.edu>

ARTÍCULO

NODO «ARTES EN TIEMPOS DE PANDEMIA»

Las virtualidades del arte (o cómo el arte es, ante todo, virtual)

José Manuel Ruiz

Universidad Rey Juan Carlos

Fecha de presentación: septiembre de 2020

Fecha de aceptación: noviembre de 2020

Fecha de publicación: enero de 2021

Cita recomendada

Ruiz, José Manuel. 2021. «Las virtualidades del arte (o cómo el arte es, ante todo, virtual)». En: Benítez, Laura; Berger, Erich (coord.) «Artes en tiempos de pandemia». *Artnodes*, núm. 27: 1-8. UOC. [Consulta: dd/mm/aa]. <http://doi.org/10.7238/a.v0i27.373919>



Los textos publicados en esta revista están sujetos –si no se indica lo contrario– a una licencia de Reconocimiento 4.0 Internacional de Creative Commons. La licencia completa se puede consultar en https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es_ES.

Resumen

Virtual deriva del latín *virtus*: ‘poder, facultad, fuerza, virtud’. Hoy es un término empleado para referirse a aquello que reproduce la experiencia de la realidad en el medio digital. En el espacio del arte, por su parte, se denomina *arte virtual* a aquellas obras fruto de la interacción multimedia hombre-máquina desarrolladas mediante tecnología de *realidad virtual*. Pero *virtual* es el principal nombre del Ser en la obra del filósofo francés Gilles Deleuze. No tiene relación alguna con lo ilusorio o lo falso, por lo que existiría una deformación colectiva del concepto, un malentendido integral heredado del mundo tecnológico y del marketing empresarial. Este trabajo pretende retomar lo virtual deleuziano para trasladarlo desde el campo filosófico hacia el espacio del arte y demostrar su relación. Se ha empleado una metodología cualitativa basada en la literatura comparada que ha partido de la exégesis como método para afrontar la definición de lo virtual hasta llegar a la eiségesis en el corpus concerniente a las virtualidades del arte. Se concluye que la potencialidad de la obra de arte reside en su capacidad de generar virtualidades. Lo virtual es el lugar del enigma, la potencia de ilusión, verdadera estrategia

del arte. La obra de arte es el problema, el arte es el conjunto problemático. Lo virtual es el fundamento del arte. El arte es, fundamentalmente, virtual.

Palabras clave

arte virtual, virtualidades del arte, arte como problema, Deleuze, teoría del arte.

The virtualities of art (or how art is, above all, virtual)

Abstract

Virtual derives from the Latin virtus: power, faculty, force, virtue. Today it is a term used to refer to that which reproduces the experience of reality in the digital medium. In the art space, for its part, those works that are the result of human-machine multimedia interaction developed using virtual reality technology are called Virtual Art. But Virtual is the main name of Being in the work of the French philosopher Gilles Deleuze. It has no relation to the illusory or false, so there would be a collective deformation of the concept, a comprehensive misunderstanding inherited from the technological, business and marketing world. This paper aims to take up the virtual Deleuzian to transfer it from the philosophical field to the art space and demonstrate their relationship. A qualitative methodology based on comparative literature has been used that has started from exegesis as a method to face the definition of the virtual until reaching eisegesis in the corpus concerning the virtualities of art. It is concluded that the potentiality of the artwork resides in its ability to generate virtualities. The virtual is the place of the enigma, the power of illusion, the true strategy of art. The artwork is the problem, art is the problematic set. The virtual is the foundation of art. Art is fundamentally virtual.

Keywords

virtual art, virtualities of art, art as a problem, Deleuze, art theory

1. Introducción

Virtual proviene del latín *virtualis*, que deriva de *virtus* ('poder, facultad, fuerza, virtud'). Sin embargo, su uso extendido hoy hace referencia a aquello que discurre en entornos *on-line*, entendidos a su vez como espacios *virtuales*. Hablamos con frecuencia de conferencias o debates virtuales, de museos, exposiciones y recorridos virtuales, incluso de amigos virtuales o de sexo virtual. Este empleo tiene su origen en la propuesta del empresario informático Jaron Lanier –fundador de VPL Research Inc.–, quien en 1984 acuñó el término *realidad virtual* o *VR (Virtual Reality)* en la revista *Scientific American*¹ para denominar a la tecnología de nombre homónimo que él mismo se encargó de desarrollar y que se ha hecho tan popular en nuestros días. Una tecnología basada en la reproducción de la experiencia de la realidad en el medio digital, en una ilusión recreadora –en términos baudrillardianos–, propuesta terminológica que, de acuerdo con Slavoj Žizek (2006: 19), resulta «bastante miserable» y cuyos argumentos se despacharán a lo largo de las páginas que siguen. Como veremos a continuación, bajo la

disciplina filosófica, lo virtual no se vincula con lo ilusorio o lo falso, ni mucho menos con la reproducción de realidades.

Existiría, por ende, una deformación colectiva del uso del término, un malentendido integral hasta el extremo de permear el espacio del arte. Este, pues, ha sido el detonante principal del presente trabajo. En la década de los noventa del siglo pasado comenzó a desarrollarse lo que estudiosos, historiadores y críticos aquiescentemente han denominado *arte virtual* (Popper, 2006; Grau, 2003), producciones fruto de la investigación acerca de las posibilidades de interacción multimedia hombre-máquina a partir de la tecnología de realidad virtual. Obras como *The Legible City* (1988) de Jeffrey Shaw y Dirk Groeneveld, *Passagen Kombinationen* (1994-1995) de Bill Seaman o *Between the Words* (1995) de Agnes Hegedüs, por citar algunas, hacían efectivas relaciones *otras* entre obra y espectador gracias a los nuevos medios. A día de hoy, con el desarrollo de dicha tecnología y con la expansión de internet, esta línea de trabajo y su denominación parece consolidarse.

Ahora bien, ¿y si todo arte fuera virtual? ¿Y si lo virtual fuera el fundamento del arte? ¿Y si lo que detona, nutre y retroalimenta el

1. Disponible en <https://www.scientificamerican.com/article/programming-languages/>

campo de batalla artístico fuera su capacidad de generar virtualidades? He aquí la hipótesis que se propone. Para demostrarla, se hace imperioso abordar, en primera instancia, *lo virtual* como concepto, lo que obliga a revisar las propuestas efectuadas por el filósofo de lo virtual por antonomasia: Gilles Deleuze. Aunque el autor francés hace uso del concepto en gran parte de su obra filosófica², es en *Diferencia y repetición* [1968] donde lo desarrolla con mayor precisión. Igualmente, se emplea literatura secundaria de pensadores que replantean las propuestas del filósofo francés, tales como Alain Badiou, Quentin Meillassoux o Slavoj Žižek, entre otros. En segundo término, se plantea una traslación –o una aplicación– de las nociones y cuestiones fundamentales expuestas sobre el concepto de lo virtual desde el campo de la filosofía hacia el espacio del arte, poniendo a prueba el concepto con el fin de rescatar su riqueza, responder a las preguntas proyectadas y desarrollar la idea fundamental.

2. Lo virtual

2.1. Lo virtual como real y determinado

En la obra deleuziana, lo virtual y lo actual son dos atributos de una misma entidad u objeto. Esta entidad (el Ser) estaría compuesta por lo virtual y por lo actual, que son opuestos y reales; dos mitades completamente reales del objeto. Lo virtual no se opone a lo real, pero sí a lo actual:

«Lo virtual posee una realidad plena, en tanto es virtual [...] Lo virtual hasta debe ser definido como una parte estricta del objeto real, como si el objeto tuviera una de sus partes en lo virtual, y se sumergiera allí como en una dimensión objetiva [...] Todo objeto es doble, sin que sus dos mitades se parezcan: una es la imagen virtual; la otra, la imagen actual. Mitades desiguales dispares» (Deleuze, 2002: 314-316).

Si, como propone Deleuze, lo virtual es real, una de las claves estaría en la *realidad de lo virtual*. Slavoj Žižek desarrolla esta idea en su interpretación lacaniana de la obra de Deleuze *Órganos sin cuerpo* (2006). Aquí señala que la realidad de lo virtual se referiría a las consecuencias y los efectos reales de lo virtual, ejemplificándolo con un atractor matemático donde «todas las líneas o puntos positivos que están dentro de su esfera de atracción se le aproximan de manera incesante, pero sin llegar nunca a alcanzar su forma; forma cuya existencia es puramente virtual» (Žižek, 2006: 19). Si bien podríamos suponer como *no real* lo que no es actual, Deleuze afirma lo virtual como real, pero *como* aún no actualizado.

2.2. Lo virtual como problema, lo actual como solución

Ambas partes, virtual y actual, están completamente determinadas a través de la diferenciación. Lo virtual es el carácter de la idea como

problema y lo actual, su solución o, lo que es lo mismo, las soluciones son actualizaciones de lo virtual. Según Clisby (2016: 135), para Deleuze lo virtual «describe el estado de las ideas problematizantes como estructura». Aquí la idea se contrapone a los postulados platónicos de trascendencia y semejanza en favor de la inmanencia y la diferencia: la idea es el problema y el objeto actual, la solución. Por supuesto, con la solución no desaparece el problema, pues existen diversas soluciones (actualizaciones) para ello.

«Para algo potencial o virtual, actualizarse siempre es crear las líneas divergentes que se corresponden sin semejanza con la multiplicidad virtual. A lo virtual le corresponde la realidad de una tarea por cumplir o de un problema por resolver; el problema es el que orienta, condiciona, genera las soluciones; pero estas no se asemejan a las condiciones del problema» (Deleuze, 2002: 319).

Pierre Lèvy (1999: 19) incide en esta idea: «Lo virtual viene a ser el conjunto problemático, el nudo de tendencias o de fuerzas que acompañan a una situación, un acontecimiento, un objeto o cualquier entidad y que reclama un proceso de resolución: la actualización». Este conjunto es propio de la entidad y Deleuze lo considera una dimensión fundamental. Por su parte, Clisby (2016) lo ejemplifica con una sogá: la sogá anudada sería el objeto actual y lo virtual explicaría el desarrollo del objeto actual, el problema, esto es, la pregunta –por ejemplo, cómo unir un objeto a otro–. En este caso, existirían muchos materiales posibles y muchas formas de unirlos. Así, lo virtual puede ser actualizado a partir de diferentes métodos, técnicas o materiales.

2.3. Lo virtual y lo posible

Pero lo virtual no es lo posible. Como señala Meillassoux (2018: 109-110), es «la propiedad de todo conjunto de casos para emerger dentro de un devenir que no domina ninguna totalidad preconstituida de posibles». Deleuze ya nos advierte del peligro de confundir lo virtual con lo posible: «Pues lo posible se opone a lo real; el proceso de lo posible es, por consiguiente, una “realización”. Lo virtual, por el contrario, no se opone a lo real; posee una plena realidad por sí mismo. Su proceso es la actualización» (2002: 318).

La relación existente entre lo virtual y lo actual en el pensamiento de Deleuze sucede en movimiento, conlleva inevitablemente un proceso, un devenir. El ente existe a la vez como virtual y actual y, por supuesto, como real. Somers-Hall (2012) afirma que el objeto solo puede ser descrito mediante un primer movimiento desde lo virtual hacia lo actual y un segundo movimiento en lo actual abriéndose a una nueva virtualidad. Por su parte, Smith (2012: 253) asevera que «la actualización de lo virtual también produce lo virtual» o, lo que es lo mismo, cuando lo virtual se actualiza, la problemática no desaparece, pero sí se modifica por dicha actualización. Obtendríamos entonces una concatenación de virtualidades y actualizaciones que

2. Véase *Lógica del sentido* [1969], *Cine-1: La imagen-movimiento* [1983], *Cine-2: La imagen-tiempo* [1985] o *El pliegue* [1988], entre otros.

se van modificando y retroalimentando en el propio proceso, donde lo virtual sería este proceso en sí.

2.4. Lo virtual como fundamento

Para Alain Badiou, según expone en *Deleuze. El clamor del ser* (1997) –su crítica al pensamiento deleuziano–, lo virtual es el Ser mismo del ente o incluso el ente como Ser, y es, entonces, el fundamento –entendido como fondo real de todo ente– de lo actual. Con esta posición afirma la prioridad de lo virtual sobre lo actual en Deleuze: «Lo virtual es fundamento gracias a una doble determinación. Está determinado como problema, como virtualidad de una solución inventada. Pero también está determinado por la circulación en lo virtual de la multiplicidad de problemas, o gérmenes de actualización, porque toda virtualidad interfiere con otras, al igual que un problema solo se constituye como lugar problemático en la vecindad de otros problemas» (Badiou, 1997: 75).

Lo virtual también sería fundamento de sí mismo en tanto ser de las virtualidades, el encargado de problematizarlas. En este sentido, habría que pensar lo actual como actualización de lo virtual, y lo virtual como proceso de producción de lo actual. Lo virtual «como instancia dinámica del Uno» (Badiou, 1997: 73); lo actual como simulacro (como mera imagen o representación). Es apropiado, entonces, hablar de lo virtual como fundamento, como orientador, condicionador y generador de las soluciones (Deleuze, 2002: 319).

2.5. Lo virtual como creación imprevisible de novedad

Una de las características de lo virtual en el pensamiento deleuziano es su impulso creativo, lo que conlleva una novedad intrínseca. Si, como hemos visto, lo virtual es la idea y se desvincula de lo posible, argüimos aquí cómo lo virtual se excluye radicalmente de lo idéntico y se conecta con la idea de *la creación de lo nuevo*, de la novedad radical. Así, lo virtual se convertiría en el motor de lo nuevo, el ser creador de virtualidades *en tanto* creaciones imprevisibles, esto es, novedades, casos para los que no existía posibilidad previa alguna, idea suscrita tanto por Meillassoux (2007) como por Slavoj Žižek (2015) y que tendrá un peso de gran relevancia en la demostración de nuestra hipótesis.

3. La virtualidad del arte

«Mirar esta obra evidenció el defecto del lenguaje. Pero defecto no es ausencia irremediable: el defecto denota más bien una incompletitud en movimiento, una virtualidad, una fuerza». (Georges Didi-Huberman)

¿Tiene sentido referirse al arte virtual en los términos en que lo hace la crítica hoy? ¿Podemos emplear esa pobre noción –aquellas

obras de arte que emplean la tecnología de realidad virtual como medio–, en el espacio del arte? Es evidente que este uso erróneo, proveniente del mundo tecnológico-empresarial, se ha popularizado llegando a permeare el espacio del arte. Es innegable que como etiqueta comercial, publicitaria y fetichista funciona. Pero a los críticos, historiadores y estudiosos del arte hemos de exigirles mayor rigor disciplinar a la hora de clasificar las obras de arte. Así, hemos de preguntarnos: ¿podríamos hablar de la virtualidad del arte? ¿Qué aspectos la determinarían? ¿Cómo opera la dimensión virtual de la obra de arte? ¿Y la actual? ¿A qué haría referencia en dicha disciplina? ¿Existiría en el campo del arte una prioridad de lo virtual sobre lo actual? ¿Cómo se repartirían estos pesos? ¿Podríamos hablar de lo virtual como fundamento en el arte?

Antes de continuar con tales disposiciones, hemos de entender que el arte es un concepto abierto que se modifica continuamente gracias a las aportaciones que los artistas y los restantes agentes del arte (críticos, curadores, historiadores, etc.) incorporan en sus trabajos. Por su parte, la obra de arte es aquello que se sitúa entre el espacio de la producción y el espacio de la activación; es la que permite el encuentro entre los diferentes actores que constituyen el espacio del arte, según se muestra en la figura 1:



Figura 1. *El sistema del arte*. Fuente: elaboración propia.

La obra de arte representa al arte o, al menos, a una idea del arte, no solamente para el público del arte, sino también para la red simbólica del saber artístico donde la obra puede ser interpretada, analizada, criticada, y donde puede, finalmente, encontrar sentidos. El espacio del arte es una suerte de destinatario final al cual se dirige la producción simbólica de las obras de arte y de los trabajos teóricos, pero también es un flujo que empuja a la creación. Idealmente, alguien que hace arte no piensa simplemente en sus espectadores, en su público o en un público específico constituido alrededor de su obra. Piensa en toda una red simbólica que comprende la historia del arte y las ideas del arte dentro de todo el saber artístico (Portilla, 2015). Piensa en obras que sean capaces de abrir brechas en el horizonte artístico, redefiniendo constantemente el arte.

La producción consiste principalmente en hacer una obra, en producirla (del griego *poiein*³). La activación, por su parte,

3. 'Producir, componer, hacer'. Sobre la idea de creación, véase Agamben (2019).

asume los modos en que la obra forma parte o se inserta en una cultura; permite que la obra funcione mediante diversos medios (publicación, representación, exhibición, etc.) El artista, en la fase de producción, elige los materiales o los procesos —entre otras cuestiones— para la producción de la obra, objeto para la mirada, el análisis, la crítica y el estudio, lo que correspondería a la fase de activación y donde participarían espectadores, críticos, museólogos, etc. Estas dos fases o estados del sistema del arte (figura 1) se retroalimentan continuamente junto con la obra y uno no podría existir sin los dos restantes. Cabe señalar que, en algunas artes, como en las denominadas artes vivas (teatro, danza o música, entre otras), la división entre ambos estados se desvanece, pues la obra es producida mientras es representada, aunque su planteamiento y concepción, que también forman parte de la fase de producción, se hayan iniciado tiempo atrás. Este engranaje persigue un funcionamiento estético, funcionar como obra de arte, establecer las bases para el concepto de obra de arte.

Si consideramos a la obra de arte como la entidad a analizar en el presente trabajo, es evidente que dicho análisis ocurrirá en la fase de activación, único estado del proceso donde podemos proceder a su estudio. Sabemos —siguiendo a Deleuze y en primer lugar— que la obra de arte es tanto virtual como actual, pues todo objeto es doble y son estas las dos características de un mismo ente. Lo actual de la obra de arte podríamos atribuirlo al objeto en sí, a la obra sin el arte, al dispositivo desposeído de su potencialidad, al *érgon* (obra) sin *enérgeia* (arte) —en el sentido que propone Agamben (2019) refiriéndose a Aristóteles—, a la *solución* que el artista muestra. Pero ¿y lo virtual de la obra? Sabemos que debe ser determinado, diferenciarse de lo actual —y de lo posible—, ser el fundamento del ente (en este caso, la obra de arte) y ser la condición ontológica del devenir auténtico, el proceso absoluto que permite ser como tal a lo actual, en definitiva, el lugar de los problemas donde, a su vez, las virtualidades serían los problemas.

Lo virtual de la obra de arte debe ser entendido en proceso: 1) aquel conjunto de problemas que parten de la fase de producción, que provienen principalmente del espacio simbólico del arte y que influyen al artista para la realización de la obra; aquel flujo que empuja al artista a aspirar a la creación de lo nuevo, a la producción de esa brecha que abre nuevos caminos en el arte y que de alguna u otra forma está presente en la obra; y 2) aquel conjunto de problemas, cuestionamientos y preguntas que la obra genera en la fase de activación. Entonces, las virtualidades —en primer término— serían los problemas que permiten la creación de la obra de arte (actualización de dichas virtualidades) y que, a su vez, invitan a mirar y a interpretar —en segundo término—, lo que también provocaría actualizaciones. Tal y como señala Lévy (1999: 13), «lo virtual es [...] una forma de ser fecunda y potente que favorece los procesos de creación, abre horizontes, cava pozos llenos de sentido bajo la superficialidad de la presencia física inmediata».

La obra requiere de la interpretación (percibirla, pensarla) para ser considerada obra de arte. Es más, la interpretación forma parte de la obra de arte en sí misma. Bajo esta premisa, la obra de arte como actual tendría la capacidad de generar virtualidades (problemas) y lo virtual sería la condición necesaria e imprescindible de la obra para generar interpretaciones y permitir así un funcionamiento estético. Por ende, dichas interpretaciones, pensamientos, percepciones, lecturas, críticas, reconfiguraciones del espectador e, incluso, versiones, serían sus actualizaciones que, a su vez, también son creaciones, como proponen Badiou y Deleuze: «Lo virtual es el lugar de los problemas cuyas soluciones son propuestas por lo actual [...] Toda creación es también una solución» (Badiou, 1997: 74-75); «La actualización [...] es siempre una verdadera creación» (Deleuze, 2002: 319). Es el poder de asociar y de disociar, de traducir, común a todos los espectadores. Podemos considerar entonces a las obras de arte verdaderamente relevantes como generadoras de virtualidades, como fuentes *cuasi* inagotables de actualizaciones, y es aquí donde obtendríamos esa concatenación de virtualidades y actualizaciones que estaría en todo momento empujada por el flujo de lo virtual (figura 2): aquello que denominamos *arte* y que demostraría lo virtual como la condición ontológica del devenir auténtico. Como bien indica Ryan (2004: 65): «la virtualidad de la obra está en el origen de su naturaleza dinámica, y esta es, a su vez, la condición previa imprescindible para que la obra produzca un determinado efecto».

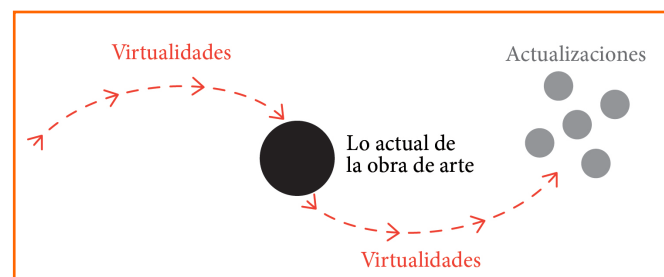


Figura 2. El flujo de lo virtual en el sistema del arte. Fuente: elaboración propia.

Una obra de arte funciona como tal en tanto que tiene capacidad de producir virtualidades. Estas alimentan actualizaciones, ya sean en forma de interpretaciones, de lecturas o de obras de arte. Y son estas virtualidades y actualizaciones las que desplazan, dislocan, transforman y modifican el espacio del arte. Solo así ocurriría lo nuevo, tarea fundamental y primordial del arte. Es importante señalar que el esquema presentado en la figura 2 apenas representaría un eslabón de la cadena, pues las actualizaciones provocarían de nuevo virtualidades que permitirían la concatenación señalada anteriormente.

Teniendo en cuenta esto, lo virtual sería fundamento de la obra de arte gracias a la doble determinación propuesta por Badiou: determinado como problema, como virtualidad de la obra, y determinado por la multiplicidad de virtualidades o gérmenes de actualización. Estaría

entonces completamente determinado, algo que Deleuze afirma en *Diferencia y repetición* (2002: 314-315):

«Cuando la obra de arte invoca una virtualidad en la que se sumerge, no invoca ninguna determinación confusa, sino la estructura completamente determinada que forman sus elementos diferenciales genéticos, elementos 'virtualizados', 'embrionizados'. Los elementos, las variedades de relaciones, los puntos singulares, coexisten en la obra o en el objeto, en la parte virtual de la obra o del objeto».

La estructura cognitiva de la obra, a saber, «las relaciones de afinidad o contraste que se perciben al organizar un mundo» —según Goodman (1995: 225)—, formaría lo virtual de esta, y dichas relaciones se corresponderían con las virtualidades. Resultaría claro afirmar, entonces, que la experiencia estética sería verdaderamente relevante o eficaz cuanto mayor riqueza cognitiva y sensible provoque una obra en el espectador o, lo que es lo mismo, cuantas más y mejores virtualidades invoque. Así, podríamos hablar de excelencia estética y esta no depende únicamente de cómo simboliza una obra, sino de lo que esta simboliza, de su contribución a la organización eficaz del mundo:

«Las obras funcionan cuando participan en la organización y reorganización de la experiencia estimulando la mirada activa, agudizando la percepción, aumentando la inteligencia visual, ensanchando perspectivas, sacando a la luz nuevas conexiones y contrastes y llamando la atención sobre géneros significativos descuidados, participan en la organización y reorganización de la experiencia y, de este modo, participan en la labor de hacer y rehacer nuestros mundos» (Goodman, 1995: 271).

Lo virtual sería la instancia dinámica del ser, de la obra de arte —en nuestro caso—, y lo actual, el simulacro. «Lo virtual, como potencia propia del Uno, no podría ser un simulacro. Sin duda produce imágenes [...], pero no es una imagen ni puede ser figurado» (Badiou, 1997: 77). Lo virtual es el lugar del enigma, la potencia de ilusión, verdadera estrategia del arte. El arte no es, en ningún caso, la solución a nada. Una obra de arte es una máquina de significar, se encuentra continuamente en busca de significación. Como señaló Octavio Paz (1973), su ausencia de significado y su necesidad de significar se afirman simultáneamente. La obra de arte es una pluralidad de significados (virtualidades) que conviven en un solo significante (actualización). Por su parte, lo posible haría referencia a los materiales, texturas, técnicas, tecnologías, etc., de los que el artista dispone para ejecutar la obra, para desarrollar el proceso de actualización. En definitiva, la obra de arte es el problema, el arte es el conjunto problemático. Lo virtual es el fundamento de la obra de arte. Lo virtual es el fundamento del arte. El arte es, así y ante todo, virtual.

4. Conclusiones

Partiendo del pensamiento deleuziano acerca de la pareja nominal virtual-actual, hemos declarado a la obra de arte, fundamentalmente,

virtual. Dicho de otro modo: lo virtual es el fundamento de la obra de arte como Ser de las virtualidades que la obra *como* actual actualiza. Y lo hemos hecho demostrando el cumplimiento de las cinco condiciones de lo virtual:

Lo virtual de la obra de arte como real y determinado. La obra de arte, como toda entidad u objeto, estaría formada por dos atributos: lo virtual y lo actual, ambos completamente reales, determinados y opuestos. Lo virtual está determinado como virtualidad de una solución inventada y por la circulación en lo virtual de la multiplicidad de problemas (como diferenciación de otra virtualidad).

Lo virtual de la obra de arte como conjunto problemático, lo actual como solución formal. Si lo virtual es la idea como problema, la parte virtual de la obra de arte sería la estructura de sus ideas problematizantes. A lo virtual de la obra de arte le correspondería la realidad de una tarea por cumplir: crear nuevos mundos mediante la referencia múltiple y compleja (síntoma de lo estético). Por su parte, lo actual de la obra, si como propone Deleuze lo entendemos como la solución —sabiendo que el arte no es la solución a nada—, lo podemos atribuir a la obra como objeto en sí, al cual se le ha extraído todo su potencial conceptual, todo su conjunto problemático. Por supuesto, con la solución no desaparece el problema, pues existen diversas actualizaciones para abordar el mismo conjunto problemático de la obra.

Lo virtual y lo posible de la obra de arte. Lo posible en la obra de arte haría referencia a la cantidad de materiales, métodos y técnicas de los que dispone el artista (dominados, aprendidos, conocidos, etc.) para la ejecución de la obra. Estas posibilidades devendrían virtualidades cuando han sido insertadas como micro-signos del lenguaje propio del arte y ciertamente funcionan estéticamente.

Lo virtual como fundamento de la obra de arte. Lo virtual es la instancia dinámica de la obra de arte y lo actual, el simulacro (la imagen, el objeto, el *érgon*). Así, lo virtual es el fundamento de la obra de arte; es orientador, condicionador y generador de la actualización. Incluso podríamos decir que lo virtual es el Ser de la obra de arte. Ahora bien, la obra de arte solo podría ser descrita en proceso mediante un doble movimiento: primero, desde lo virtual hacia lo actual y, segundo, en lo actual hacia una nueva virtualidad.

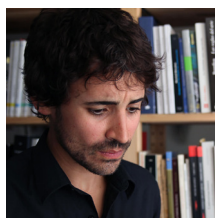
Lo virtual de la obra de arte como creación imprevisible de novedad. Lo virtual de la obra de arte es el impulso creativo de la entidad, aquello que provoca la novedad en términos conceptuales. Con ello algo nuevo emerge, lo que demuestra que no existía posibilidad previa para el caso. Y si podemos atribuir una tarea al arte es justamente esa, la creación de lo nuevo.

Queda claro, entonces, que lo que detona, nutre y retroalimenta el campo de batalla artístico es la capacidad de la obra de arte de cuestionar, de problematizar, de perturbar, de cortocircuitar discursos previamente establecidos, de significar, de alimentar el espacio cognitivo y sensible, de simbolizar, de contribuir a organizar eficazmente el mundo. Y es este el conjunto problemático de la obra de arte: lo virtual, el verdadero fundamento del arte, la parte de la obra donde

reside su potencial, su virtud, su fuerza, muy lejos de lo que la industria empresarial de las nuevas tecnologías considera como virtual. El arte es, ante todo, virtual.

Referencias bibliográficas

- Agamben, Giorgio. 2019. *Creación y anarquía. La obra en la época de la religión capitalista*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Badiou, Alain. 1997. *Deleuze. El clamor del ser*. Buenos Aires: Manantial.
- Baudrillard, Jean. 2012. *El complot del arte. Ilusión y desilusión estéticas*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Clisby, Dale. 2016. «¿El dualismo secreto de Deleuze? Versiones en disputa de la relación entre lo virtual y lo actual». *Ideas*, 4: 120-148. <http://www.revistaideas.com.ar/wp-content/uploads/ideas4xart/Ideas04ACLISBY.pdf>
- Deleuze, Gilles. 2002. *Diferencia y repetición*. Buenos Aires: Amorrortu, 1968.
- Didi-Huberman, Georges. 2014. *Essayer voir*. Paris: Les éditions de Minuit.
- Goodman, Nelson. 1995. *De la mente y otras materias*. Madrid: Visor.
- Grau, Oliver. 2003. *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Massachusetts: MIT Press. DOI: <https://doi.org/10.7551/mitpress/7104.001.0001>
- Lévy, Pierre. 1999. *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós.
- Meillassoux, Quentin. 2018. *Hiper-Caos*. Salamanca: Holobionte.
- Meillassoux, Quentin. 2007. «Potentiality and Virtuality». En *Collapse: Philosophical Research and Development*, 2, editado por Robien James Mackay, 55-82. Oxford: Urbanomic.
- Paz, Octavio. 1973. *Apariencia desnuda*. México: Era.
- Popper, Frank. 2006. *From Technological to Virtual Art*. Massachusetts: MIT Press.
- Portilla, César Augusto. «L'artiste en tant que sujet politique». Phd diss., Université Paris 8, 2015
- Ruiz Martín, José Manuel y Portilla Karolis, César Augusto. 2017. «Desviaciones y malentendidos. El desplazamiento del arte de los laboratorios de producción colectiva». *Artes, La Revista*, 16, núm. 23: 178-196. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6907679>
- Ryan, Marie-Laure. 2004. *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Barcelona: Paidós.
- Smith, Daniel W. 2012. *Essays on Deleuze*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Somers-Hall, Henry. 2012. *Hegel, Deleuze, and the Critique of Representation: Dialectics of Negation and Difference*. New York: State University of New York Press.
- Zizek, Slavoj. 2006. *Órganos sin cuerpo. Sobre Deleuze y consecuencias*. Valencia: Pre-Textos.
- Zizek, Slavoj. 2015. *Menos que nada. Hegel y la sombra del materialismo dialéctico*. Madrid: Akal.

CV**José Manuel Ruiz**

Universidad Rey Juan Carlos

jose.ruiz.martin@urjc.es

José Manuel Ruiz es artista multimedia y docente e investigador de la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid. Doctor en Nuevas Prácticas Culturales y Artísticas por la Universidad de Castilla-La Mancha. Autor de los libros *Arte, tecnología y sociedad* (2018), *Register* (2017), *Electrical Pulses* (2016) y *El laboratorio actual de Gráfica Digital. Checking & testing de hardware y software de alto rendimiento con fines creativos* (2011), así como de numerosos artículos sobre laboratorios, centros de creación artística y cultura digital. Su línea de investigación se centra en la búsqueda de fracturas existentes dentro del orden dado del media art con la intención de presionar sobre ellas y activarlas. Su obra ha recibido diversos premios internacionales y ha formado parte de exposiciones y festivales de prestigio de Bélgica, Portugal, Israel, México, Colombia, Ecuador, Perú, Venezuela o España, entre otros.